

Forschung

Baustelle mit Potenzial

Der Spiele-Markt wächst rasant. Eine einschlägige Hochschulausbildung gibt es in Österreich trotzdem nicht.

Rita Michlits

E-Games sind „die kulturelle Ausdrucksform der Gegenwart“, sagt Barbara Lippe. Mit dieser Populärkultur ist die 27-jährige Oberösterreicherin aufgewachsen, und dieses rasant wachsende Geschäft hat sie zu ihrem Beruf gemacht. Wie es bei Marktzahlen so ist, schwanken die weltweiten Umsätze je nach Analysten zwischen 20 und 35 Mrd. US-Dollar. Lippe arbeitet für ein junges Unternehmen namens Avaloop (www.avaloop.com), auf dessen Business-Plan tatsächlich steht, eine virtuelle Welt zu erschaffen. Die Chefgrafikerin, die ihr Handwerk im Studiengang Multimedia-Art an der FH Salzburg (www.fh-salzburg.ac.at/mma) erlernt und in der japanischen Character-Design-Werkstatt Furi Furi perfektioniert hat, zeichnet „für das gesamte visuelle Erscheinungsbild“ und somit auch jenes der Schlüsselpersonen in Avaloops Paralleluniversum verantwortlich. Laut Gesellschafter Lev Ledit, geborener Georg Gschwend, soll ein erster Launch im Jänner 2007 erfolgen. Ledit ist der Erfinder des Online-Spiels und für alle Regeln und Mechaniken zuständig.

Es hat eine „sehr starke soziale und kommunikative Komponente“, verrät Geschäftsführer Martin Sirlinger, zuletzt verantwortlich für das Innovationszentrum Smart Space des Mobilfunkers One. Der Name des Spiels bleibt ein Geheimnis. Wenn man mit Sirlinger telefoniert, hat man immer das Gefühl, er schmunzelt selbst ein bisschen über das waghalsige Ansinnen, mit Spaß und Spiel in Österreich Geschäfte machen zu wollen. „Das Departure hat uns eine Förderung zugesagt. In der nächsten Zeit geht es uns also ganz gut“, atmet der Betriebswirt in Sirlinger auf. Die Wirtschaftskammer und die Spezialbank Austria Wirtschaftsservice fördern erfolgversprechende Kreativprojekte im Rahmen des Impulsprogramms Kreativwirtschaft (www.impulsprogramm.at).

Vorreiter Fachhochschulen

Avaloops Kreativdirektor Lev Ledit unterrichtet praktisch an allen Fachhochschulen, an denen eine Spezialisierung auf Game Design möglich ist – am Joanneum, in Hagenberg und in Salzburg. Wie Lippe hat er Multimedia-Art studiert. „Heute würde ich an die TU Wien gehen“, sagt er.

Eine eigene Ausbildung für Spieleentwicklung gibt es weder an den Fachhochschulen noch an den Universitäten. Unisono beantworten die Verantwortlichen die Frage, ob man dieses Berufsfeld an ihren Instituten studieren kann, mit „wir sind dabei, diesen spannenden Bereich aufzubauen“. Meist wird innerhalb von Informatik oder von Design-Studiengängen die Möglichkeit einer Vertiefung angeboten. Es verhält sich in diesem

Umfeld anscheinend so wie beim Interesse am PC- und Videospiele selbst: Viel Eigeninitiative ist angesagt, um es zum Fachmann oder zur Fachfrau auf Hochschulniveau zu bringen. „Die Spielindus-

trie wird gerne belächelt“, weiß Christoph Anthes vom Virtual Reality Center der Johannes Kepler Universität Linz. Anthes ist am EU-Projekt Edutain@grid beteiligt, bei dem es unter anderem dar-

um geht, eine Spiel- und Lern-Architektur zu schaffen, die Ressourcen für möglichst viele Benutzer sicherstellt.

Fortsetzung auf Seite 4

Wir sehen
einen sicheren Umgang mit Computer und Internet.

Gemeinsam mit führenden heimischen Partnern aus Wirtschaft und Politik hat Microsoft in Österreich die Initiative „Sicher im Internet“ ins Leben gerufen. Ziel ist es, den Umgang mit dem Computer sicherer zu machen. Durch diese Initiative konnte bereits 2005 der sichere Umgang mit PC und Internet um zwölf Prozent gesteigert werden. So sorgen wir dafür, dass Ihr Business mit Sicherheit weiterläuft. Machen Sie mit unter microsoft.com/austria/potential

Your potential. Our passion.™
Microsoft

© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and "Your potential. Our passion." are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.